

Revolucionando o ensino de história:

O papel dos jogos digitais no ensino fundamental II e ensino médio

Revolutionizing history teaching:

The role of digital games in elementary and high school education

Raynara Escala Ribeiro Torres¹

Cristiane Moraes Marinho²

RESUMO: Esta pesquisa investiga o impacto dos jogos digitais no ensino de História, com foco nos estudantes do Ensino Fundamental II e Médio. O principal objetivo foi identificar como esses jogos podem aumentar o interesse dos estudantes e melhorar sua compreensão dos períodos históricos, transformando o ensino tradicional. A metodologia utilizada foi a revisão integrativa, com abordagem qualitativa e exploratória, que possibilita uma visão detalhada e crítica das pesquisas sobre o uso de jogos digitais no contexto educacional. As buscas foram realizadas entre agosto e setembro de 2024, utilizando os descritores: "Gamificação", "Ensino de História", "Jogos educacionais", "Jogos digitais" e "Aprendizagem imersiva", em bases como Google Scholar e EAD em Foco, considerando estudos publicados entre 2017 e 2024. Os resultados sugerem que, quando utilizados adequadamente no currículo escolar, os jogos digitais podem tornar as aulas mais dinâmicas e despertar maior motivação nos estudantes. Essa prática também estimula uma aprendizagem mais autônoma e crítica,

¹ Graduada em História. Universidade Federal Fluminense (UFF - Campos dos Goytacazes). E-mail: raynaraert@id.uff.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3067-4789>

² Pedagoga, Doutora e Mestre em Extensão Rural. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano Campus Santa Maria da Boa Vista. E-mail: cristiane.marinho@ifsertao-pe.edu.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3130-1941>

permitindo que os estudantes aprofundem seu conhecimento sobre os temas históricos de maneira mais ativa e engajada.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais, Ensino de História, Aprendizagem imersiva.

ABSTRACT: This research investigates the impact of digital games on History teaching, focusing on Elementary II and High School students. The main objective was to identify how these games can increase students' interest and improve their understanding of historical periods, transforming traditional teaching. The methodology used was an integrative review, with a qualitative and exploratory approach, which allows a detailed and critical view of research on the use of digital games in the educational context. The searches were carried out between August and September 2024, using the descriptors: "Gamification", "History Teaching", "Educational Games", "Digital Games" and "Immersive Learning", in bases such as Google Scholar and EAD em Foco, considering studies published between 2017 and 2024. The results suggest that, when used appropriately in the school curriculum, digital games can make classes more dynamic and awaken greater motivation in students. This practice also encourages more autonomous and critical learning, allowing students to deepen their knowledge of historical themes in a more active and engaged way.)

KEYWORDS: Digital games, History teaching, Immersive Learning.

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS OU INTRODUÇÃO

A introdução das tecnologias digitais no ambiente escolar tem aberto novas possibilidades para o engajamento dos estudantes, especialmente nas aulas de História. Dentro desse cenário, os jogos digitais educativos surgem como uma ferramenta inovadora, proporcionando uma experiência que vai além das abordagens pedagógicas tradicionais. Esses jogos não apenas envolvem os estudantes em uma exploração dinâmica de eventos históricos, mas também permitem que conceitos mais complexos sejam compreendidos de forma interativa e imersiva (Grzybowski, 2022). Ao facilitarem essa interação, os jogos digitais contribuem para um aprendizado mais ativo e significativo.

Este artigo propõe investigar o potencial dos jogos digitais na transformação do ensino de História, um campo que cada vez mais demanda métodos inovadores. Compreender como essas ferramentas podem ser integradas ao currículo escolar torna-se crucial diante das necessidades educacionais atuais. O estudo busca não apenas identificar os benefícios desses jogos, mas também abordar os desafios que envolvem sua implementação nas

escolas, oferecendo contribuições para aprimorar as práticas pedagógicas (Pereira, 2021).

A questão central desta pesquisa foi: de que forma os jogos digitais podem ser utilizados com eficácia no ensino de História, especificamente no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio? Esse questionamento surge da necessidade de analisar práticas já existentes e encontrar caminhos para que essas ferramentas digitais sejam aplicadas de modo a enriquecer o aprendizado e atender às demandas contemporâneas da educação (Silva, 2024).

O principal objetivo deste estudo foi compreender o impacto dos jogos digitais no ensino de História, explorando as melhores práticas para sua integração no currículo escolar e propondo recomendações tanto para professores quanto para gestores educacionais. Ao examinar o papel desses jogos, a pesquisa buscou oferecer uma visão ampla de como eles podem melhorar o engajamento dos estudantes e aprofundar sua compreensão dos conteúdos históricos, promovendo uma evolução significativa nas práticas pedagógicas (Sousa; Albuquerque, 2024; Tolomei, 2017). A revisão da literatura dos autores citados servirá como uma base sólida para essa análise, abordando temas como imersão, aprendizado ativo, planejamento pedagógico e transformação educacional.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. Referencial teórico

O uso de tecnologias digitais na educação, especialmente no ensino de História, tem crescido rapidamente. Esse aumento é impulsionado pela busca por métodos que atraiam os estudantes e tornem conteúdos complexos mais acessíveis. Os jogos digitais educativos emergem como uma inovação, combinando entretenimento e aprendizado através de simulações interativas.

Este estudo revisa a literatura sobre a aplicação eficaz dos jogos digitais no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio, com base nas contribuições de diversos autores. Grzybowski (2022) destaca a imersão que os jogos

proporcionam, permitindo que os estudantes vivenciem eventos históricos de forma interativa, superando as limitações das metodologias tradicionais.

Pereira (2021) argumenta que a criação de jogos pelos estudantes, uma prática de aprendizagem ativa, é valiosa no Ensino Médio, pois promove a aplicação concreta de conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas. Silva (2024) alerta que o uso eficaz de jogos requer planejamento pedagógico cuidadoso, alinhando-os aos objetivos curriculares e às necessidades dos estudantes.

Sousa e Albuquerque (2024) exploram jogos populares, como "Assassin's Creed" e "Civilization", ressaltando sua capacidade de contextualização histórica, que enriquece a aprendizagem. Tolomei (2017) discute como, se usados de forma planejada, os jogos digitais podem revolucionar o ensino, tornando-o mais interativo e envolvente.

Em conclusão, os jogos digitais podem ser uma ferramenta poderosa no ensino de História, desde que implementados com objetivos claros e planejamento. Conceitos como imersão, aprendizagem ativa e contextualização histórica são fundamentais para o sucesso no processo de ensino-aprendizagem.

2.2. Material e métodos

Este estudo é uma revisão integrativa com abordagem qualitativa e exploratória, que busca integrar diversas fontes de dados para analisar como os jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas educativas eficazes (Tolomei, 2017). Essa metodologia permite sintetizar resultados e identificar lacunas e tendências na literatura.

O processo de elaboração da revisão passou pelas seguintes fases: 1) identificação do tema; 2) definição da pergunta norteadora; 3) identificação do objetivo da pesquisa; 4) definição dos termos de busca; 5) estratégia de busca

na literatura; 6) identificação dos estudos e coleta de dados; 7) análise dos estudos incluídos e discussão dos resultados.

2.2.1. Identificação do tema

O tema central da pesquisa foi definido como o uso dos jogos digitais educacionais no ensino de História.

2.2.2. Definição da pergunta norteadora

A pergunta norteadora desta pesquisa é: Como os jogos digitais podem ser utilizados de forma eficaz no ensino de História no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio?

2.2.3. Identificação do objetivo da pesquisa

O objetivo desta revisão integrativa é analisar como os jogos digitais podem ser utilizados de forma eficaz no ensino de História no Ensino Fundamental II e no Ensino Médio.

2.2.4. Definição dos termos de busca

Os termos de busca utilizados foram: Gamificação, História, Jogos educacionais, Jogos digitais, Ensino de História.

2.2.5. Estratégia de busca na literatura

A pesquisa foi realizada de agosto a setembro de 2024, utilizando as bases de dados eletrônicas Google Scholar e EAD em Foco Brasil, selecionadas por sua abrangência e relevância na indexação de estudos acadêmicos. Os termos de busca foram cuidadosamente definidos para garantir a recuperação de estudos diretamente relacionados ao tema de interesse. A busca foi conduzida em português, utilizando os termos: "Gamificação", "Ensino de

História", "Jogos educacionais", "Jogos digitais" e "Aprendizagem imersiva". Todos os estudos foram selecionados conforme os critérios de inclusão e exclusão descritos abaixo.

2.2.5.1. Critérios de Inclusão

Os seguintes critérios foram estabelecidos para a seleção dos estudos:

- Relevância: Estudos que abordem o uso de jogos digitais educacionais especificamente no contexto do ensino de História.
- Tipo de Publicação: Artigos acadêmicos revisados por pares, dissertações, teses e publicações de conferências relacionadas ao tema.
- Disponibilidade: Artigos disponíveis na íntegra e acessíveis online.
- Recorte Temporal: Estudos publicados entre 2017 e 2024.
- Participantes: Pesquisas que envolvam estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio.
- Método: Artigos que utilizem métodos de pesquisa empíricos ou teóricos, apresentando dados qualitativos ou quantitativos relevantes para a análise.

2.2.5.2. Critérios de exclusão

Os critérios de exclusão para os estudos foram:

- Irrelevância: Estudos que não abordem o uso de jogos digitais educacionais ou não estejam focados no ensino de História.
- Tipo de Publicação: Publicações que não sejam acadêmicas ou não tenham sido revisadas por pares, como blogs, artigos de opinião ou material de autoajuda.
- Disponibilidade: Artigos que não estão disponíveis na íntegra ou cujos textos completos não são acessíveis.
- Recorte Temporal: Estudos publicados antes de 2017 ou fora do período especificado, que podem não refletir as tendências e desenvolvimentos mais recentes.

- **Participantes:** Pesquisas que não envolvem o Ensino Fundamental II e Ensino Médio ou que focam em grupos etários ou contextos educacionais diferentes.
- **Método:** Artigos que não apresentem uma metodologia clara, que não incluam dados relevantes ou que não estejam diretamente relacionados à gamificação ou ensino de História.

2.2.6. Identificação dos estudos e coleta de dados

Os estudos encontrados foram avaliados inicialmente pelos títulos e resumos. Os que se encaixaram nos critérios foram lidos na íntegra para uma nova verificação. Durante essa análise, identificamos temas principais, como o uso de jogos digitais no ensino de História, a especificação dos jogos conforme a literatura, a relação com o currículo, os desafios na implementação e a formação contínua dos educadores. Também concluímos sobre a eficácia dos jogos no ensino. As informações coletadas incluíram o autor, título, ano de publicação e objeto do estudo.

2.2.7. Análise dos estudos incluídos e discussão dos resultados

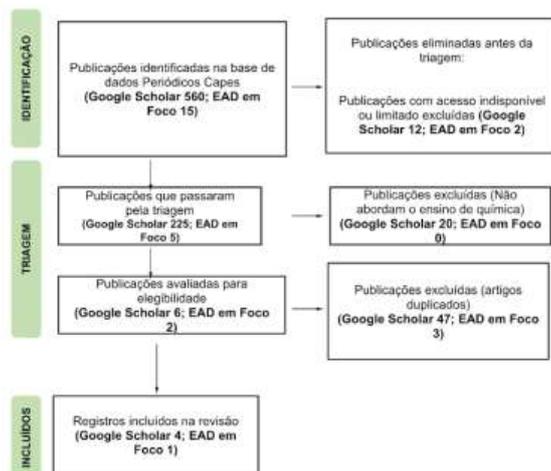
Na análise dos estudos selecionados, notamos uma diversidade de abordagens e impactos dos jogos digitais no ensino de História. A discussão, embasada nas teorias dos autores, permitiu comparar as evidências encontradas com os objetivos da pesquisa. Isso nos proporcionou uma visão mais clara dos efeitos e das oportunidades que os jogos digitais oferecem como ferramentas educacionais. Além disso, identificamos áreas que precisam de mais investigação e possibilidades para aprofundar o uso desses jogos nas escolas.

2.3. Resultados e discussão

Foram selecionados cinco artigos para análise, sendo quatro da base de dados Google Scholar e um do EAD em Foco. Todos os artigos, publicados entre 2017 e 2024 e em língua portuguesa, discutem o uso de jogos digitais no ensino

de História. A seguir, o fluxograma de identificação dos estudos via bases de dados e registros:

Figura 1: Fluxograma do processos de seleção dos documentos selecionados



Fonte: Elaboração própria, 2024.

A seguir, sintetizam-se os objetivos dos artigos e sua relevância para a discussão sobre a integração de jogos digitais na educação histórica.

Quadro 1: Sistematização do documentos selecionados para pesquisa

<i>Autor/Título</i>	<i>Base de Dados</i>	<i>Ano</i>	<i>Objetivo</i>
GRZYBOWSKI, L. G. O ensino de História na era digital: Os games para além da gamificação	Google Scholar	2022	Refletir sobre as possibilidades do uso de jogos eletrônicos no ensino de História, examinando sua importância, estratégias para integração e o impacto na Era Digital.
PEREIRA, G. V. S. Jogos digitais e história: A construção de jogos digitais para promover a aprendizagem histórica	Google Scholar	2021	Investigar a eficácia de jogos digitais na promoção da aprendizagem histórica, focando na construção e aplicação desses jogos em contextos educativos.
SILVA, P. B. O. da. Jogos e ensino de História: trabalhando o lúdico na sala de aula	Google Scholar	2024	Explorar como jogos lúdicos podem aumentar o engajamento dos estudantes e aprofundar a compreensão dos conteúdos históricos na sala de aula.
SOUSA, Í. P. de; ALBUQUERQUE, M. Z. A. de. Nativos digitais e jogos: uma nova abordagem para o ensino de história no século XXI	Google Scholar	2024	Examinar a aplicação de jogos digitais no ensino de História para nativos digitais, destacando a integração com as experiências digitais dos estudantes.

<i>Autor/Título</i>	<i>Base de Dados</i>	<i>Ano</i>	<i>Objetivo</i>
TOLOMEI, B. V. A Gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação	EAD em Foco	2017	Discutir a gamificação como estratégia para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes, e como elementos de jogos podem ser incorporados ao ensino de História.

Fonte: Elaboração própria, 2024.

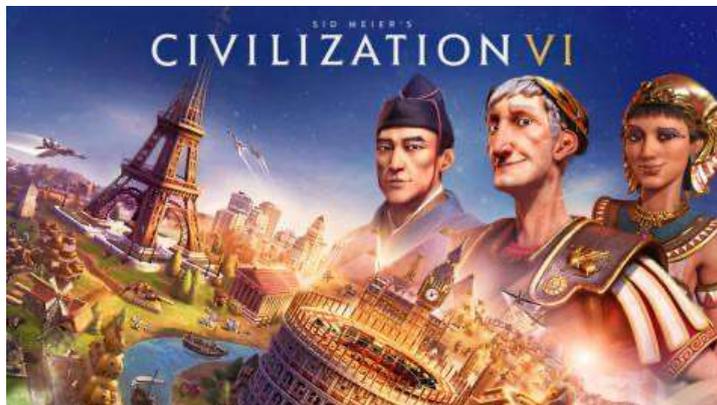
A análise dos artigos revela um consenso sobre o impacto positivo dos jogos digitais no ensino de História, mostrando como essas ferramentas podem aprimorar significativamente a prática pedagógica. A integração de jogos digitais no currículo não apenas aumenta o engajamento dos estudantes, mas também melhora a compreensão dos conteúdos. Esses jogos oferecem experiências imersivas que superam as limitações das abordagens tradicionais, permitindo a exploração dinâmica de períodos e eventos históricos.

Além disso, os artigos destacam que a utilização desses jogos pode mudar a percepção dos estudantes sobre a História, fornecendo contextos detalhados que facilitam uma compreensão mais profunda. Elementos de gamificação são importantes para aumentar a motivação e o interesse, criando um ambiente de aprendizagem mais estimulante e participativo. Assim, os jogos digitais têm grande potencial para transformar a educação histórica, oferecendo uma abordagem inovadora e eficaz.

Grzybowski (2022) menciona que jogos como "Assassin's Creed" proporcionam uma imersão rica em contextos históricos, com ambientes recriados com precisão e personagens baseados em figuras reais, ajudando os estudantes a entender melhor eventos e dinâmicas sociais. De forma semelhante, "Civilization" se destaca por sua abordagem estratégica,

permitindo aos jogadores construir civilizações ao longo das eras e oferecendo uma visão ampla da evolução histórica.

Figura 2 - Ilustração do lançamento de “*Civilization VI*”



Fonte: (Nintendo, 2018).

Pereira (2021) foca na construção e eficácia dos jogos digitais no ensino de História, destacando como esses jogos facilitam a compreensão de eventos históricos complexos. Ele argumenta que jogos bem projetados criam contextos dinâmicos, permitindo que os estudantes analisem eventos significativos de forma mais profunda. Para que os jogos sejam eficazes na aprendizagem histórica, é crucial considerar a complexidade dos eventos e como são integrados ao currículo escolar. Uma integração cuidadosa maximiza o impacto educativo, tornando o aprendizado mais relevante.

Silva (2024) examina como jogos lúdicos em sala de aula aumentam o engajamento dos estudantes e promovem uma compreensão mais rica da História. Ele observa que a inclusão de jogos torna o ambiente de aprendizagem mais ativo e interativo, o que beneficia a absorção e aplicação de conhecimentos históricos. Essa abordagem torna as aulas mais dinâmicas e pode melhorar a retenção de conteúdos ao transformar a relação dos estudantes com o material.

Sousa e Albuquerque (2024) exploram o uso de jogos digitais com nativos digitais, estudantes imersos na tecnologia. Eles destacam que esses jogos oferecem uma abordagem inovadora e interativa para o ensino de História,

conectando o conteúdo histórico às experiências digitais dos estudantes, tornando o aprendizado mais relevante e envolvente.

Tolomei (2017) aborda a gamificação como estratégia pedagógica eficaz para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes. Ele mostra que a inclusão de elementos de jogos, como recompensas e feedbacks instantâneos, cria um ambiente de aprendizagem dinâmico e estimulante, especialmente eficaz no ensino de História, incentivando a participação ativa.

Além disso, a análise de jogos eletrônicos atuais com contextos históricos revela um impacto significativo no engajamento e na compreensão da narrativa histórica. A série "*Total War*", por exemplo, combina táticas militares com gestão de recursos, permitindo que os jogadores vivenciem eventos históricos complexos, como as guerras napoleônicas. Jogos como "*Total War: Napoleon*" e "*Total War: Rome II*" proporcionam uma representação detalhada dos eventos históricos, permitindo uma análise mais aprofundada dos fatores que moldaram o passado, enriquecendo a experiência de aprendizado dos estudantes.

Figura 3 - Ilustração de uma cena de batalha em "*Total War: Napoleon*"



Fonte: (Wingamestore, 2010).

A Figura 3 captura a tensão e a grandiosidade de uma das batalhas épicas entre o Reino Unido e a França durante as guerras napoleônicas. O jogo

mergulha o jogador em um cenário histórico detalhado, onde cada decisão estratégica pode mudar o rumo da guerra.

Figura 4 - Ilustração de “*Total War: ROME II - Emperor Edition*”



Fonte: (Steam, 2013).

Na Figura 4, vemos soldados romanos marchando em frente ao majestoso Coliseu, com o imponente estandarte "SPQR" em destaque, simbolizando a força e a unidade da sociedade romana. A “*Emperor Edition*” é a versão da série de jogos que oferece uma experiência ainda mais rica e envolvente, com um sistema de política aprimorado, cadeias de construção otimizadas, batalhas rebalanceadas e gráficos renovados, tanto nas campanhas quanto nos combates. Cada detalhe do jogo transporta o jogador diretamente para o coração do Império Romano, imerso na grandiosidade e complexidade dessa civilização histórica.

A série “*Assassin’s Creed*” se destaca pela sua abordagem detalhada e imersiva de diferentes períodos históricos. Jogos como “*Assassin’s Creed Unity*”, ambientado na Revolução Francesa, e “*Assassin’s Creed Origins*”, que explora o Egito Ptolemaico, são exemplos notáveis de como a série recria contextos

históricos com precisão e profundidade, como é possível observar em ilustrações dos jogos apresentadas nas Figuras 5 e 6, respectivamente.

Figura 5 - Ilustração de “*Assassin’s Creed Unity*”



Fonte: (Ubisoft, 2014).

Como destacado na Figura 5, os personagens estão diante do Panteão em Paris, com uma vista deslumbrante da capital francesa durante a Revolução. O jogo recria com precisão não apenas a arquitetura preservada, mas também locais históricos que já não existem, como a icônica Bastilha, símbolo do absolutismo derrubado na Revolução Francesa. “*Assassin’s Creed Unity*” permite ao jogador explorar Paris como ela era no século XVIII, oferecendo a chance de caminhar por ruas e monumentos que desapareceram com o tempo, mergulhando profundamente na história de uma cidade em transformação.

Figura 6 - Ilustração de “*Assassin’s Creed Origins*”



Fonte: (Ubisoft, 2020).

Como mostrado na Figura 6, o jogo oferece um vislumbre fascinante do antigo Egito durante o Reino Ptolemaico. Em primeiro plano, estão Cleópatra e Júlio César, cercados por grandiosas pirâmides e símbolos do Egito Antigo, criando um cenário vibrante e cheio de mistérios. A história se passa em 49 a.C., focando em Bayek, o último dos “*medjai*”, que deixa Siwa em busca de

um enigma profundo, imergindo o jogador em uma aventura épica em um dos períodos mais intrigantes da história antiga.

Grzybowski (2022) ressalta que esses jogos oferecem uma experiência rica, permitindo que os jogadores interajam com ambientes históricos minuciosamente recriados, facilitando a compreensão dos eventos e dinâmicas sociais e políticas. Sousa e Albuquerque (2024) complementam ao afirmar que a precisão histórica da série pode servir como ponto de partida para discussões em sala de aula sobre a Revolução Francesa, o Egito Antigo e outros períodos.

Além de *"Assassin's Creed"*, a série *"Call of Duty"* também oferece perspectivas valiosas para o ensino de História. Embora associada a cenários de guerra moderna, títulos como *"Call of Duty: World at War"* e *"Call of Duty: WWII"* retratam a Segunda Guerra Mundial com alto grau de realismo, conforme destacado nas Figuras 7 e 8.

Figura 7 - Ilustração de *"Call of Duty: World at War"*



Fonte: (Lachel, 2008).

A imagem da Figura 7, destaca um personagem vestindo o uniforme militar soviético da Segunda Guerra Mundial, capturando a essência da época com detalhes autênticos. Este primeiro capítulo da série *"Black Ops"* mergulha o jogador nos intensos cenários de guerra da Frente Oriental e do Pacífico durante a 2ª Guerra Mundial. A narrativa envolve as forças dos EUA, o Império Japonês, a União Soviética e a Alemanha Nazista, oferecendo uma visão vívida e emocionante dos conflitos e desafios enfrentados por cada uma dessas nações. A ilustração reflete o ambiente brutal e realista da guerra, trazendo à

tona a intensidade dos combates e a complexidade das alianças e adversidades do período.

Figura 8 - Ilustração de “*Call of Duty: WWII*”



Fonte: (Tucker, 2017).

A Figura 8 captura um momento dramático da Segunda Guerra Mundial, mostrando um soldado americano em um cenário de devastação enquanto observa a invasão da França pelos nazistas. O soldado, com uma expressão de preocupação e foco, está de pé em meio ao caos, testemunhando a intensificação do conflito. A cena retrata a invasão da Normandia, um dos marcos mais cruciais da guerra, com detalhes vívidos que transmitem a intensidade do combate e a luta dos soldados americanos, ilustrando o contexto histórico do Dia D e a Batalha de Bulge. Destacando por meio de um roteiro fictício fatos históricos por meio do soldado que enfrenta momentos tão desafiadores no cenário da Segunda Guerra Mundial. (Tucker, 2017).

Grzybowski (2022) observa que o realismo das batalhas e a recriação dos eventos da guerra fornecem uma base sólida para discussões sobre as causas e consequências do conflito. Esses jogos permitem que os estudantes vivenciem a perspectiva dos soldados e o impacto das batalhas, facilitando uma análise mais profunda dos eventos históricos.

Os jogos digitais apresentados anteriormente exigem equipamentos específicos, como computadores ou consoles de videogames, para serem explorados. No entanto, como apresentado na Figura 9, “*Valiant Hearts*:

Coming Home” é uma exceção, pois é gratuito e pode ser jogado em dispositivos móveis, tornando-o acessível a um público mais amplo.

Figura 9 - Ilustração de “*Valiant Hearts: Coming Home*”



Fonte: (Oliveira, 2024).

A Figura 9 destaca os personagens principais com um estilo gráfico de quadrinhos, imergindo o espectador na atmosfera dos últimos anos da Primeira Guerra Mundial. Elementos como trincheiras e uma ambulância são destacados devido ao grande número de feridos, estes fatos são integrados ao cenário, evidenciando o contexto brutal da guerra. O fundo sombrio do conflito é suavizado por tons vibrantes, que fazem os protagonistas se destacarem com expressões intensas e cheias de emoção. A ilustração captura a essência da narrativa do jogo, explorando os desafios e sacrifícios pessoais durante a guerra, e reflete a complexidade e profundidade dos eventos e das experiências vividas pelos personagens. Fonte: (Oliveira, 2024).

Desenvolvido como uma continuação do aclamado “*Valiant Hearts: The Great War*”, o jogo foca nos últimos anos da Primeira Guerra Mundial, de 1916 a 1918, oferecendo uma narrativa envolvente que explora os desafios e sacrifícios enfrentados por pessoas comuns durante o conflito.

A história segue James, um jovem que decide se alistar no exército dos EUA, apesar da oposição de seu irmão Freddie. James enfrenta não apenas o inimigo nas frentes de batalha, mas também o racismo e a segregação racial que permeavam a sociedade da época. Juntamente com James, encontramos Ernst, um mergulhador alemão que relutantemente se envolve na guerra, e George, um aviador britânico que, apesar de suas dificuldades com a pilotagem,

prova seu valor e se une aos demais heróis. Personagens do jogo anterior, como Freddie e Anna, retornam com suas próprias histórias e desafios. (Oliveira, 2024).

Em sala de aula, “*Valiant Hearts: Coming Home*” oferece uma maneira interativa de ensinar sobre a Primeira Guerra Mundial. Os estudantes podem experimentar o conflito através dos olhos dos personagens, vivenciando as emoções e os dilemas que enfrentaram. O jogo aborda temas como racismo, a dura realidade das trincheiras e os avanços tecnológicos, como o uso do raio X no tratamento de feridos, proporcionando uma visão mais profunda e compreensível da guerra. Além disso, o jogo inclui fatos históricos detalhados, incluindo a participação do Brasil no conflito, que enriquecem a experiência e oferecem uma perspectiva mais ampla sobre o período.

Para aqueles que não têm acesso a dispositivos móveis, computadores ou consoles, plataformas como “*YouTube*” e “*Twitch*” oferecem uma boa alternativa. Nessas plataformas, é possível assistir a gameplays e transmissões de “*Valiant Hearts: Coming Home*”, permitindo que qualquer pessoa possa explorar o jogo e aprender sobre a Primeira Guerra Mundial. Isso é especialmente útil para quem enfrenta limitações socioeconômicas, pois mesmo sem os equipamentos necessários, ainda é possível vivenciar a narrativa e o contexto histórico de forma acessível e imersiva. Assim, o jogo não só oferece entretenimento, mas também torna o aprendizado mais inclusivo e acessível para todos.

É importante também considerar que jogos utilizados no ensino de História podem ser físicos, digitais ou híbridos. Silva (2024, p.7) destaca que a História atua como um “nexo significativo entre passado, presente e futuro”, e jogos, sejam eles de tabuleiro, RPG (*Role-Playing Game*) (Figura 10) ou teatrais, podem ser adaptados ou criados pelos próprios professores. Esses formatos variados oferecem flexibilidade na integração dos jogos no currículo e

permitem uma adaptação criativa às necessidades e contextos específicos da sala de aula.

Figura 10 - Ilustração de RPG (*Role-Playing Game*) de mesa



Fonte: (Buscapé, 2021).

A Figura 10, capturada por Shutterstock, mostra uma cena de RPG (*Role-Playing Game*) de mesa com miniaturas, que ajudam os jogadores a visualizar suas posições e o ambiente. O corredor apertado ilustra a importância do posicionamento tático, já que nem todos podem atacar um inimigo ao mesmo tempo. RPG (*Role-Playing Game*) de mesa é uma ferramenta educativa eficaz, permitindo que os jogadores recriem eventos históricos e estratégias de forma interativa, facilitando a compreensão de contextos históricos e conceitos complexos.

Além da experiência com consoles, os jogos podem ser explorados através de vídeos e gameplays em plataformas como *YouTube* e *Twitch*. A visualização dessas gameplays oferece uma forma prática de explorar dinâmicas de jogos e discutir representações históricas, permitindo a integração dos jogos no currículo de História, mesmo quando há limitações de acesso a dispositivos eletrônicos.

Embora os jogos digitais tragam várias vantagens, sua implementação enfrenta desafios. Silva (2024) aponta que a eficácia depende de uma integração cuidadosa com o planejamento pedagógico, ressaltando a importância de selecionar jogos alinhados aos objetivos educacionais. O planejamento deve definir como os jogos complementarão os conteúdos curriculares e como as aprendizagens serão avaliadas, respeitando a classificação etária e outros aspectos relevantes.

Tolomei (2017) explora a gamificação como uma estratégia valiosa para complementar o ensino tradicional. A gamificação, que aplica elementos de

jogos em contextos educacionais, pode aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes. Incorporar mecânicas como recompensas e feedbacks instantâneos transforma tarefas comuns em experiências emocionantes, promovendo participação ativa e uma competição saudável.

Silva (2024) também enfatiza a importância da formação adequada dos professores para o sucesso na implementação de jogos digitais. Sem capacitação, os educadores podem ter dificuldades em integrar essas ferramentas de forma eficaz. Uma formação estruturada permite que os professores compreendam as potencialidades dos jogos e os alinhem com os objetivos curriculares.

A integração de jogos digitais no ensino de História apresenta oportunidades e desafios. Esses jogos podem enriquecer o ambiente educacional, oferecendo experiências práticas e contextuais que complementam as abordagens tradicionais. Por outro lado, sua implementação exige planejamento cuidadoso, seleção estratégica de jogos e formação adequada para os professores.

Esta revisão teórica fornece uma base sólida para entender o papel dos jogos digitais no ensino de História, apresentando diretrizes importantes para sua implementação. Quando usados de forma estratégica, os jogos digitais têm o potencial de revolucionar o ensino de História, tornando a aprendizagem mais interativa e significativa para os estudantes.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa explorou como os jogos digitais podem impactar o ensino de História, especialmente no que diz respeito a aumentar o engajamento dos estudantes e aprofundar sua compreensão dos contextos históricos. Analisando títulos icônicos como “*Assassin’s Creed*”, “*Civilization*”, “*Total War*” e “*Call of Duty*”, ficou claro que esses jogos vão além do simples entretenimento; eles se

tornam ferramentas poderosas para criar experiências de aprendizagem imersivas e interativas.

Esses jogos não apenas permitem uma exploração detalhada dos eventos históricos, mas também oferecem simulações práticas que ajudam os estudantes a visualizar e entender melhor os períodos que estudam. Por exemplo, “*Assassin’s Creed*” recria com precisão épocas como a Revolução Francesa e o Egito Ptolemaico, proporcionando uma imersão que supera o que é possível com livros didáticos. Da mesma forma, “*Civilization*” e “*Total War*” permitem que os jogadores construam e gerenciem civilizações, tornando a experiência de aprendizagem mais estratégica e envolvente. E mesmo “*Call of Duty*”, muitas vezes associado a guerras modernas, traz um realismo vívido das batalhas da Segunda Guerra Mundial, permitindo que os jogadores sintam a intensidade dos conflitos históricos.

Os resultados mostram que integrar esses jogos no ensino de História pode transformar a forma como os conteúdos são apresentados e compreendidos. A combinação de visualização dos eventos com a interatividade dos jogos cria uma experiência educativa mais envolvente. Isso não só torna o aprendizado mais dinâmico, mas também permite que os estudantes conectem teorias e fatos históricos com experiências práticas, aprofundando seu interesse pela disciplina.

No entanto, a pesquisa também destacou que a eficácia dos jogos digitais na escola não é automática. É essencial um planejamento pedagógico cuidadoso e a formação adequada dos educadores para garantir que esses recursos sejam utilizados de maneira eficaz. A escolha dos jogos deve levar em conta sua relevância para o currículo e os objetivos educacionais. Além disso, os professores precisam de treinamento para integrar esses jogos de forma estratégica nas atividades, adaptando suas abordagens para maximizar os benefícios.

Em resumo, a inclusão de jogos digitais no ensino de História representa uma abordagem inovadora que pode oferecer melhorias significativas na experiência de aprendizagem. A capacidade desses jogos de criar contextos históricos imersivos e interativos pode realmente revolucionar o ensino da disciplina. Contudo, é fundamental que a implementação desses recursos seja

bem planejada e alinhada aos objetivos pedagógicos. Esta pesquisa oferece uma base sólida para futuras investigações e aplicações práticas, ressaltando o potencial dos jogos digitais para transformar a forma como a História é ensinada e compreendida. A exploração contínua dessas ferramentas pode levar a novas inovações no ensino, promovendo um aprendizado mais contextualizado e significativo.

REFERÊNCIAS

BUSCAPÉ. RPG de mesa. Buscapé, 2021. Disponível em:

<https://www.buscapede.com.br/jogos/conteudo/rpg-de-mesa>. Acesso em: 11 set. 2024.

GRZYBOWSKI, L. G. O ensino de História na era digital: Os games para além da gamificação. Recife: *Revista de Pesquisa Histórica - CLIO*, 2022.

Disponível em:

<<https://periodicos.ufpe.br/revistas/index.php/revistaclio/article/view/252665/40775>>. Acesso: 30 ago. 2024.

PEREIRA, G. V. S. Jogos digitais e história: A construção de jogos digitais para promover a aprendizagem histórica. Rio de Janeiro: ANPUH-Brasil – 31º Simpósio Nacional de História, 2021.

Disponível em:

<https://www.snh2021.anpuh.org/resources/anais/8/snh2021/1618265407_A_RQUIVO_f55072964df87bfa7a27bdcc6dfb4fb7.pdf>. Acesso: 30 ago. 2024.

LACHEL, Cyril. Call of Duty: World at War. *Gaming Nexus*, 2008. Disponível em: <<https://www.gamingnexus.com/Article/Call-of-Duty-World-at-War/Item2086.aspx>>. Acesso em: 11 set. 2024.

NINTENDO. Sid Meier's Civilization VI - Switch. *Nintendo*, 2018. Disponível em: <www.nintendo.com/pt-br/store/products/sid-meiers-civilization-vi-switch>. Acesso em: 11 set. 2024.

OLIVEIRA, Lucas. Análise: Valiant Hearts: Coming Home. *GameBlast*, 2024. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2024/03/analise-valiant-hearts-coming-home.html>>. Acesso em: 11 set. 2024.

ROCHA, Gabriel K. SCHILLER E O JOGO LÚDICO ENTRE A POESIA INGÊNUA E SENTIMENTAL In: Rocha, Gabriel Kafure da. (org.) *A estética do conhecimento do sertão filosófico*. Teresina: Entre Trópicos, 2021. Disponível em: <https://sertaofilosofico.wordpress.com/wp-content/uploads/2022/05/estetica-do-conhecimento-do-sertao-filosofico-1.pdf>

SILVA, P. B. O. da. Jogos e ensino de História: trabalhando o lúdico na sala de aula. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia). Recife: *Periódicos da Universidade Federal de Pernambuco UFPE*, 2024. Disponível em:

<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/56003/1/TCC_Paula%20Beatriz%20Oliveira%20da%20Silva.pdf>. Acesso: 30 ago. 2024.

SOUSA, Í. P. de; ALBUQUERQUE, M. Z. A. de. Nativos digitais e jogos: uma nova abordagem para o ensino de história no século XXI. Goiânia: **CONEHD - Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, 2024. Disponível em: <<https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/1153/1672>>. Acesso: 30 ago. 2024.

STEAM. Total War: ROME II - Emperor Edition. **Steam**, 2013. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/214950/Total_War_ROME_II_Emperor_Edition/>. Acesso em: 11 set. 2024.

TOLOMEI, B. V. A Gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EaD em Foco**, v. 7, n. 2, 2017. Disponível em: Disponível em: <<https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259>>. Acesso: 30 ago. 2024.

TUCKER, Jake. Call of Duty: WWII Review. **Bit-Tech**, 2017. Disponível em: <<https://www.bit-tech.net/reviews/gaming/playstation/call-of-duty-wwii-review/1/>>. Acesso em: 11 set. 2024.

UBISOFT. Assassin's Creed Origins. **Ubisoft**, 2020. Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/origins>>. Acesso em: 11 set. 2024.

UBISOFT. Assassin's Creed Unity. **Ubisoft**, 2014. Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/unity>>. Acesso em: 11 set. 2024.

WINGAMESTORE. Total War: NAPOLEON - Definitive Edition. **Wingamestore**, 2010. Disponível em: <<https://www.wingamestore.com/product/11280/Total-War-NAPOLEON-Definitive-Edition/>>. Acesso em: 11 set. 2024.